

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah wadah dalam mengembangkan sumber daya manusia untuk mencapai sebuah tujuan. Dengan adanya pendidikan manusia mampu mentransformasikan pengetahuan yang dimilikinya agar bisa menggali potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang seutuhnya. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab 1 Pasal 1 Ayat (1) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sebagai upaya sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan maka dengan adanya pendidikan peserta didik diharapkan mampu menjadi generasi-generasi yang berkualitas. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang terstruktur yang terjadi baik dalam konteks formal, non-formal, maupun informal di dalam dan di luar lingkungan sekolah, yang berlangsung sepanjang hidup, dengan tujuan untuk mengembangkan potensi individu secara maksimal (Ahdar, 2021). Berbagai upaya telah dilakukan didalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam mencapai sebuah tujuan pendidikan pemerintah Indonesia telah menerapkan sebuah kurikulum. Menurut Nurfitri et al. (2023) kurikulum adalah elemen penting dalam sistem pendidikan yang mencakup perencanaan pembelajaran, proses pendidikan akan berlangsung efektif jika kurikulum diterapkan di sekolah dan madrasah, yang pada akhirnya memberikan pengaruh signifikan pada proses pendidikan. Di Indonesia kurikulum merdeka telah diperkenalkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kurikulum merdeka adalah sebuah

kebijakan dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk memberikan otonomi kepada sekolah dan guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa serta kondisi setempat (Tuerah, R., & Tuerah, J, 2023). Kurikulum merdeka ini hasil penyempurnaan dari pada kurikulum 2013 sebelumnya. Dengan demikian, maka kurikulum dapat dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran yang berlaku di sekolah, salah satunya pada mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam meningkatkan potensi individu maupun perkembangan ilmu pengetahuan. Pada intinya matematika adalah bidang studi yang dapat mengembangkan kemampuan berlogika dan berdiskusi, serta memberikan sumbangan dalam mengatasi masalah sehari-hari (Isnaina et al., 2022). Akan tetapi, kenyataan dilapangan peserta didik kesulitan dalam memahami pelajaran matematika karena pembelajaran matematika dianggap sangat menakutkan dan hanyalah kegiatan berhitung yang terdapat didalamnya. Berdasarkan Keputusan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Menengah pada Kurikulum Merdeka, menyatakan bahwa:

Mata pelajaran matematika bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat: 1) memahami materi pembelajaran berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis dan mengaplikasikannya secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah matematis (pemahaman matematis dan kecakapan prosedural), 2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematis dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika (penalaran dan pembuktian matematis), 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematis, menyelesaikan model atau menafsirkan solusi yang diperoleh (pemecahan masalah matematis), 4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, serta menyajikan suatu situasi ke dalam simbol atau model matematis (komunikasi dan representasi matematis), 5) mengaitkan materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis pada suatu bidang kajian, lintas bidang kajian, lintas bidang ilmu, dan dengan kehidupan (koneksi matematis), dan 6) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap kreatif, sabar, mandiri, tekun, terbuka, tangguh, ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah (disposisi matematis).

Dari pernyataan diatas, terlihat bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika berdasarkan kurikulum merdeka pada poin yang ketiga adalah agar peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah matematis.

Secara umum, banyak siswa beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang tidak menarik. Hal ini membuat siswa kehilangan motivasi dan minat untuk mempelajari matematika, siswa juga kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasannya dan beranggapan matematika tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Wahyuni & Masriyah, 2021). Terkait dengan masalah dalam bidang matematika terdapat sebuah lembaga yang fokus pada pelatihan atau ujian yang melibatkan pemecahan masalah terkait konteks dunia nyata, yang sering disebut sebagai *The Program for International Student Assessment (PISA)*. Adapun kemampuan matematika yang harus dimiliki oleh siswa salah satunya kemampuan pemecahan masalah matematis.

Dalam studi PISA 2018, peringkat Indonesia PISA Matematika berada di peringkat 72 dari 78 negara yang berpartisipasi. Hasil tersebut masih jauh dari yang diharapkan. Apalagi jika melihat skor rata-rata peserta didik Indonesia yaitu dengan skor 379 yang berada di level 1 dan masih menempati peringkat ke-17 dari 20 negara yang berada di level yang sama (Wahyuni & Masriyah, 2021). Selanjutnya, studi PISA tahun 2022, Indonesia memperoleh rata-rata skor 366, dimana terlihat mengalami penurunan 13 poin dari tahun 2018 (Wijaya et al., 2024). Menurut Ladjali et al. (2023) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan metode dan tingkat keahlian individu dalam menangani suatu permasalahan dengan cara mengenali isu yang ada, menyusun rencana, melaksanakannya, serta menilai hasil yang telah dicapai. Kemampuan pemecahan masalah ini sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik. Usaha untuk memperbaiki kemampuan dalam menyelesaikan masalah harus fokus pada pengembangan keterampilan memahami isu, merancang model matematis, menyelesaikan masalah sesuai dengan rencana yang telah dibuat serta menggambarkan solusi yang telah ditemukan (Fauziah et al., 2022). Kemampuan pemecahan masalah dapat membantu peserta didik dalam

memahami masalah yang dihadapinya serta menyusun rencana untuk mengatasi suatu permasalahan yang ada.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gido khususnya dikelas VIII pada pembelajaran matematika diperoleh bahwa kegiatan belajar mengajar yang kurang melibatkan peserta didik dan cenderung didominasi oleh guru menyebabkan peserta didik menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran dan kurang bersemangat untuk berpikir dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang muncul. Kurang adanya latihan soal yang bervariasi dan menantang juga menjadi hambatan bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar matematika. Siswa lebih mementingkan mempelajari mata pelajaran lain disaat sedang belajar matematika didalam kelas. Peserta didik tidak berpartisipasi dengan baik dalam kegiatan pembelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru tanpa memberikan tanggapan, jarang menjawab pertanyaan yang diajukan, dan tidak menunjukkan keinginan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Sehingga terkesannya kegiatan pembelajaran berlangsung dengan kaku serta membosankan bagi guru dan terlebih bagi peserta didik, ini disebabkan karena kurangnya interaksi dan kerjasama yang terjadi antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya selama proses belajar.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika, yang menyatakan bahwa siswa sulit dalam memahami matematika karna siswa beranggapan didalam matematika hanya kegiatan berhitung yang ada. Dalam kegiatan pembelajaran siswa cenderung banyak berdiam diri. Kemudian siswa lebih mudah paham jikalau belajar secara bersama-sama dengan teman sebayanya dalam memecahkan sebuah masalah. Sehingga semua hal yang berkaitan dengan matematika membuat siswa merasa takut dan tidak mau mengikuti pembelajaran disaat mata pelajaran matematika ada. Karena matematika dipemikiran siswa merupakan pelajaran yang sangat sulit dimengerti.

Hal ini juga dapat dilihat dari hasil tes yang sudah diberikan ketika melaksanakan observasi awal di sekolah. Pada tes yang diberikan terlihat bahwa siswa belum memenuhi kriteria kemampuan pemecahan masalah matematis, yaitu siswa belum mampu memahami masalah, membuat rencana penyelesaian, menyelesaikan rencana penyelesaian dan memeriksa kembali jawaban.

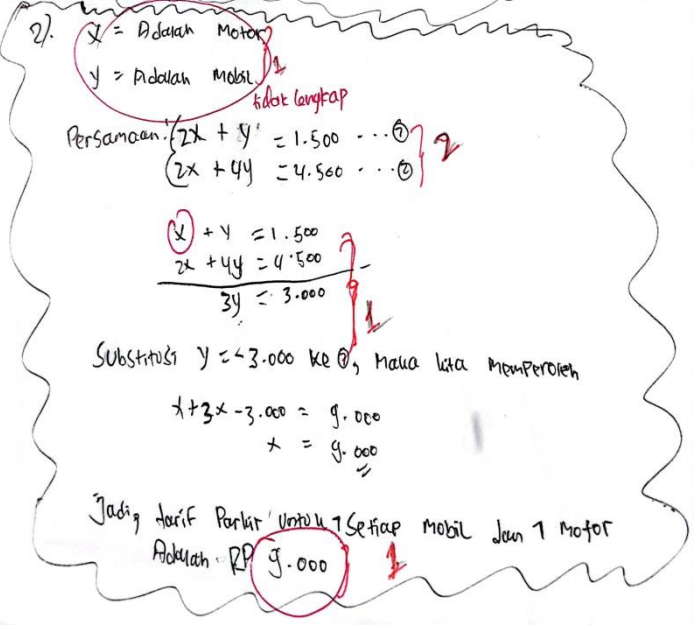
Tabel 1.1
Rata-rata Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis
Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Gido

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	Kategori
VIII-C	34	42,11	Kurang

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa rata-rata keseluruhan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII sebesar 42,11 dan tergolong dalam kategori kurang. Adapun tes yang diberikan oleh peneliti merupakan tes yang memuat materi yang telah dipelajari pada semester sebelumnya yaitu tentang Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Dengan tes sebanyak dua buah soal sebagai berikut:

Tabel 1.2
Soal dan Lembar Jawaban Siswa

No	Soal	Jawaban
1	Risma membeli 2 pulpen dan 1 buku tulis seharga Rp.15.000, sedangkan Andika membeli pulpen dan 2 buku tulis seharga Rp.18.000. Jika Gina membeli 5 pulpen dan 3 buku tulis, berapa ia harus membayar ya?	Nama : ... Kelas : VIII JAWABAN : Pulpen = x Buku = y 2x + 1y = 15 1x + 2y = 18 -x + -y = -3 $\frac{-2}{-1} = \frac{-3}{-1}$ x = 3 Substitusikan ke : y 1(3) + y = 18 3 + y = 18 y = 18 - 3 y = 15 Jadi, harga 1 pulpen Rp. 3000 harga 1 buku Rp. 15.000

2	orang tukang parkir mendapat uang parkir Rp. 1.500 untuk 2 motor dan 1 mobil. Pada saat dua jam kemudian, ia mendapat Rp. 4.500 untuk 2 motor dan 4 mobil. Hitunglah tarif parkir untuk setiap 1 mobil dan 1 motor.	 2). $x = \text{Adalah Motor}$ $y = \text{Adalah mobil}$ Persamaan: $\begin{cases} 2x + y = 1.500 \dots \textcircled{1} \\ 2x + 4y = 4.500 \dots \textcircled{2} \end{cases}$ $\begin{array}{r} x + y = 1.500 \\ 2x + 4y = 4.500 \\ \hline 3y = 3.000 \end{array}$ Substitusi $y = 3.000$ ke $\textcircled{1}$, maka kita memperoleh $x + 3(3.000) = 1.500$ $x = 9.000$ Jadi, tarif parkir untuk setiap mobil dan 1 motor adalah Rp 9.000

Dari tabel 1.2 terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal masih kurang. Dalam memahami masalah yang ada siswa tidak sepenuhnya menentukan hal yang diketahui dan ditanyakan pada soal, siswa juga tidak menuliskan dasar dari pembuatan model matematika yang ada. Sehingga siswa mengalami kesulitan ketika menyelesaikan masalah yang ada dan menyebabkan hasil yang diperoleh kurang tepat. Keterampilan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kompetensi yang sangat penting bagi siswa, karena tidak hanya berhubungan dengan kemampuan akademis, tetapi juga dengan kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis situasi, merumuskan masalah, menyelesaikan masalah dan menafsirkan hasil yang diperoleh. Dari semua uraian tersebut pokok permasalahan kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan aktivitas siswa sehingga pembelajaran terkesan membosankan.

Sehingga hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa terhadap pelajaran matematika tergolong kurang.

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Menurut Puspaningtyas (Susanti et al., 2024) model pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan dimana para siswa diberikan peluang untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dimana siswa diharuskan untuk berkolaborasi dalam kelompok serta tukar pikiran dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditentukan dengan cara yang terorganisir. Menurut Simamora et al. (2024) model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah bentuk pembelajaran kolaboratif yang menyatukan aktivitas belajar kelompok dengan kemampuan kelompok. Kegiatan belajar menggunakan permainan yang dirancang dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih santai, sambil juga mengembangkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan yang sehat, serta keterlibatan dalam proses belajar. Prasetya & Agustika, (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah suatu pendekatan yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam kelompok, dengan tujuan mencapai hasil belajar yang berarti melalui berbagai jenis permainan. Penelitian terdahulu Sari et al. (2021) menyatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* akan lebih maksimal apabila dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat salah satunya adalah media *wordwall*.

Salah satu cara agar model pembelajaran lebih efektif dilaksanakan adalah dengan pemanfaatan teknologi. Kemajuan teknologi di segala bidang semakin pesat. Hal ini sesuai dengan tuntutan bangsa dalam mencapai keinginan untuk maju serta kemajuan teknologi semakin terasa dalam dunia pendidikan. Beberapa kegiatan dalam proses pembelajaran tidak lepas dari bantuan teknologi. Sebagai contoh pemanfaatan teknologi dalam dunia

pendidikan adalah penggunaan media *wordwall* yang membantu dalam proses kegiatan pembelajaran yang efektif. Menurut Ariyanto et al. (2023) menyatakan bahwa *wordwall* adalah sebuah *platform* berbasis internet yang menawarkan alat untuk membuat permainan daring yang dapat digunakan oleh guru untuk pembelajaran matematika saat ini. Penggunaan media *wordwall* memungkinkan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas.

Berdasarkan sumber dari penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* sangat efektif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan konsentrasi pengetahuan matematika siswa (Prasetya & Agustika, 2023). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *wordwall* efektif diterapkan terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa (Nurulhuda et al., 2024). Selain dari pada penggunaan media *wordwall*, model pembelajaran *teams games tournament* juga bisa dipadukan dengan menggunakan media lain seperti media *quizizz*. Wahida et al. (2024) menyatakan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dengan bantuan media *quizizz* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa relatif lebih baik. Penelitian sebelumnya hanya membahas tentang konsentrasi pengetahuan matematika siswa dan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan bantuan media *wordwall*, sedangkan penelitian ini membahas tentang penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dengan bantuan media *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Berdasarkan jabaran masalah di atas, akan dilakukan penelitian yang menerapkan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa dan juga memanfaatkan kemajuan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kemampuan pemecahan masalah matematis

siswa diharapkan dapat meningkat setelah menerapkan model pembelajaran yang kooperatif. Maka sesuai dengan hal tersebut, ditetapkan judul penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Negeri 1 Gido”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih kurang
2. Proses pembelajaran kurang melibatkan aktivitas siswa
3. Kurangnya interaksi dalam kegiatan pembelajaran
4. Kegiatan belajar mengajar terkesan membosankan dan kaku
5. Siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan
6. Siswa tidak berani dalam menyampaikan pendapat saat pembelajaran berlangsung
7. Model pembelajaran masih berpusat pada guru
8. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran
9. Kurang adanya latihan soal yang menantang yang diberikan oleh guru

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran matematika kurang melibatkan aktivitas siswa
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih kurang

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam kajian ini adalah “apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Negeri 1 Gido?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 1 Gido.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dalam penelitian ini adalah dapat membantu memperluas ilmu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dan kreatifitas bagi peneliti dalam menyusun karya ilmiah serta melatih peneliti dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada pembelajaran matematika.

b. Bagi Siswa

Menambahkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada pembelajaran matematika.

c. Bagi Guru

Untuk mempermudah seorang guru dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

d. Bagi Sekolah

Sebagai acuan dalam mengembangkan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.